

INFORMATYKA 1

Spis działów i tematów



Obsługa myszy komputerowej

- 1.1. Pojedyncze kliknięcia. Nazywanie elementów zestawu komputerowego
- 1.2. Pojedyncze kliknięcia. Utrwalenie nazewnictwa elementów zestawu komputerowego
- 1.3. Pojedyncze kliknięcia w mniejsze obiekty
- 1.4. Szybkie klikanie w pojawiające się obiekty. Rozróżnianie grzybów jadalnych i trujących
- 1.5. Szybkie klikanie w poruszające się obiekty
- 1.6. Rysowanie wzoru kursorem
- 1.7. Podwójne kliknięcia. Porządek na biurku
- 1.8. Podwójne kliknięcia. Prawidłowa postawa przy komputerze
- 1.9. Przeciągnięcie obiektów myszką
- 1.10. Przeciągnięcie obiektów myszką. Orientacja przestrzenna. Wzajemne położenie obiektów
- 1.11. Przeciągnięcie obiektów myszką. Orientacja przestrzenna. Lewa i prawa
- 1.12. Rysowanie wzoru kursorem z przytrzymaniem przycisku myszy
- 1.13. Utrwalenie zdobytych dotychczas umiejętności obsługi myszy



Nauka liter i bezwzrokowego pisania na klawiaturze – ćwiczenia dotyczące pisania pojedynczych znaków, wyrazów i zdań

- 2.1. *o a i e u*
- 2.2. *m t d l*
- 2.3. *k y* klawisz [Spacja]
- 2.4. *s j w r*
- 2.5. *p b c g*
- 2.6. *z n f h*
- 2.7. Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków
- 2.8. *O A I E U*
- 2.9. *M T D L*
- 2.10. *K Y ., ?*
- 2.11. *S J W R !*
- 2.12. *P B C G*
- 2.13. *Z N F H*

2.14. Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków

2.15. *q e ż*

2.16. *ó ł*

2.17. *ń ć*

2.18. *ś ź*

2.19. *ż ł ć ś ź*

2.20. *q v x Q V X*

2.21. Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery



Wstęp do programowania

3.1. Zgubione przedmioty. Rozwiązywanie prostych zagadek logicznych

3.2. Kolorowa mozaika. Odczytywanie prostych sekwencji kolorów

3.3. Domino. Układanie prostych sekwencji

3.4. Obrazki. Układanie obrazków w logicznym porządku

3.5. Zbieranie kasztanów. Obsługa strzałek na klawiaturze

3.6. Ustawianie zwierząt. Orientacja przestrzenna i jednoczesna obsługa myszy i strzałek na klawiaturze

3.7. Szlaczek 1. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji poleceń. Mysz

3.8. Szlaczek 2. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji poleceń. Strzałki na klawiaturze

3.9. Wstęp do UFO. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji sterujących obiektem



Programowanie wizualne – UFO

4.1, 4.2, 4.3. UFO – podstawy

4.4. Omijanie przeszkód

4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.9, 4.10. Zbieranie baterii

4.11. Ograniczona liczba klocków

4.12. Pętle – wprowadzenie

4.13, 4.14, 4.15. Pętle – zadania podstawowe

4.16. Pętle z wieloma klockami – wprowadzenie

4.17, 4.18, 4.19, 4.20. Pętle – poziom średnio-zaawansowany

4.21, 4.22, 4.23. Stacjonarne Kosmo-Robale (błędy)

4.24, 4.25, 4.26, 4.27. Pętle – poziom trudny

4.28, 4.29, 4.30. Ruchome Kosmo-Robale (błędy)



Programowanie wizualne – Pan Ołówek

- 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5. Rysowanie wzoru – podstawowe figury
- 5.6, 5.7, 5.8. Rysowanie po przekątnej
- 5.9. Podnoszenie i przykładanie Pana Ołówka.
- 5.10, 5.11, 5.12. Figury średnio-zaawansowane
- 5.13. Zmiana pozycji startowej
- 5.14, 5.15. Figury zaawansowane
- 5.16. Pętle – wprowadzenie
- 5.17. Pętle z wieloma klockami – wprowadzenie
- 5.18, 5.19. Bardzo trudne pętle



Zabawy matematyczne z *Matlandią Junior*

- 6.1. Porównywanie. Wyższy – niższy, dłuższy – krótszy
- 6.2. Porównywanie. Od najmniejszego do największego
- 6.3. Przeliczanie. Przeliczanie w zakresie 10
- 6.4, 6.5, 6.6. Czytanie liczb. Liczby od 1 do 10
- 6.7, 6.8. Czytanie liczb. Liczby porządkowe
- 6.9. Czytanie liczb. Przeliczanie z doliczaniem
- 6.10. Czytanie liczb. Liczby od 1 do 10
- 6.11, 6.12, 6.13, 6.14. Dodawanie w zakresie 10. Działania typu $3 + 5 = \dots$
- 6.15. Odejmowanie w zakresie 10. Wprowadzenie odejmowania
- 6.16. Odejmowanie w zakresie 10. Działania typu $7 - 3 = \dots$
- 6.17. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Działania typu $3 + 5 = \dots$, $7 - 2 = \dots$
- 6.18, 6.19. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Obliczenia pieniężne
- 6.20. Pisanie liczb. Pisanie liczb od 6 do 9
- 6.21. Figury geometryczne. Sortowanie figur
- 6.22. Figury geometryczne. Mozaiki
- 6.23. Figury geometryczne. Symetria
- 6.24. Mierzenie. Litry
- 6.25. Mierzenie. Jednostka: 1 kg
- 6.26. Kalendarz i czas. Zegar wskazówkowy
- 6.27. Pisanie liczb. Klasyfikacja obiektów